

关于奇观电影文化的反思

林晨洋

(厦门大学, 福建 厦门 361000)

摘要:当今社会已经开始进入读图时代,电影也开始从叙事向奇观转型,本文主要探讨在大众消费文化的浪潮下,奇观电影的发展以及如何在今后的电影浪潮中站稳脚跟。

关键词:奇观电影;消费文化

电影作为一种文化,近些年来一直处在消费文化的顶端,这不禁让人们思考那些动辄上亿票房的好莱坞奇观商业电影大片是从什么时候开始取代我们心目中那些传统叙事电影的?

当下奇观电影的发展离不开科技的进步。那么是什么奇观电影呢,在笔者看来,就是采用先进的数字技术合成的CG(电脑图像),其画面和影像具有强烈的视觉冲击力,或者凭借各种先进的摄影器材拍摄一些根据人物动作创造出来的动作特技。

以下要探讨的奇观电影类型主要有三种:

第一,动作奇观。动作奇观即通过摄像机拍摄一些人为的惊险刺激的动作。从早期的中国武侠片到后来逐步发展起来的好莱坞动作片,以人物的肢体语言作为动作奇观的视觉核心。例如,中国的一些武打明星开始出现在好莱坞主流电影当中,这种动作奇观开始逐渐从东方风靡到了西方。

第二,场景奇观。所谓的场景奇观,就是通过向观众展示一些独特的景象或者是观众熟悉但是又陌生的一面,即虚拟奇观。例如,2019年上映的根据刘慈欣同名小说改编的科幻电影《流浪地球》,通过CG合成向观众展现出数百年后被冰封的上海,高耸的东方明珠塔被厚厚的冰川包裹。这种场景奇观一般只能在电影中再现,场景奇观是奇观电影中的重要组成部分,是打造视觉震撼不可或缺的元素之一。

第三,速度奇观。得益于科技的发展,设备能记录物体高速的画面,能打造出一个相对静止的世界。例如,《X战警·天启》里面的快银在冲进火场救人的时候,高速的运动让身边的一切物体都相对静止了,仿佛时间相对静止了。这里的速度有两种含义,一种是镜头的高速运动或穿插,另一种是物体或人物的高速运动或穿插。

因此,传统叙事电影平淡无奇的叙事方式已不再能满足当下观众的视觉要求,图像借助科技和网络在地球村高速传输,发生在地球一端的事件通过网络以极快的速度传输到地球另一端,传统的学习方式(阅读书籍)较之于网络图像学习而言已经不再有优势。

观察近些年来影院卖座的美国顶级的好莱坞商业大片,对比日本电影和美国好莱坞电影不难发现,日本的文艺片电影整体感觉平淡,片中没有高潮和起伏,很难带动观众的情绪;而美国电影讲究画面的冲击力和镜头的衔接感,剧情跌宕起伏,视觉中的画面有着升格和降格的速度搭配,更能迎合年轻一代的喜好(当然这里没有诋毁日本电影的意思,日本电影在影史上还是占有重要的地位的)。从日渐失衡的电影市场不难看出,“语言化”开始向“视觉化”转型,视觉文化、视觉享受被

提高到一个更高的水准上。

当下奇观电影强调的是画面的直接视觉冲击力和视觉快感,叙事性被打乱了,以蒙太奇的方式穿插在影片中而丧失了整体性。因此,具有视觉震撼力的画面能够直接打动观众的视觉。近些年来4D影院的推广,在视觉、听觉、触觉上打造一种沉浸式的体验,就是让观众更有身临其境的感觉。

在电影的虚拟世界里,电影就类似一个封闭的时空,它的时代、环境以及因果关系都是可以人为的设计安排出来的,比起人生来说简单太多,我们的潜意识可以自由地奔跑,我们的意识可以得到满足,它吸引我们不顾一切地往前,尽情地去构建一个理想的乌托邦。笔者认为这就是大家喜欢去电影院看电影,愿意花钱把自己关在一个小黑屋里和一群不认识的人一起看电影的原因。在电影《头号玩家》里,导演借助科技虚拟出了一个游戏世界,在这里面的每个玩家就代表了现实生活中的某个人,而在这个世界里是不受现实约束的,我们大脑的潜意识可以突破束缚自由驰骋。电影最大的魅力也许在于它展现给我们的永远都是未知的东西而非已知的东西,而未知的东西可以任由我们自己去想象和构建。

也就是说,奇观电影更加倾向于观众自我感受及其视觉享受的原则。因此我们可以这样认为,当代的快时尚消费文化促进了奇观电影的飞速发展。所以,当电影变成了一种流行文化,成为一种消费符号的时候,其符号也就渐渐代表了一种主流的消费文化,如迪士尼旗下的漫威电影宇宙,已经打造成了一个IP,它成了一个符号,代表一种消费文化。再如,2017年上映的《攻壳机动队》成功地引领了一种新的艺术浪潮——故障艺术(Glitch Art),作为反精英文化符号开始被大众消费。

因此,在消费社会的文化浪潮中,奇观电影的浪潮虽然来势汹汹,但是其过分突出视觉效果冲击性,过分强调图像的重要性,忽视了言语的间接传达能力和情感的表达,这也导致了枪战片一类的电影中过分表现动作奇观和场景奇观,言语和旁白的重要性被忽略了。但不妨有把两者权衡得很好的电影,从这个角度而言,这可能就是一部近乎完美的作品。

总之,虽然奇观电影更加适合当下的消费文化和大众的审美需求,但是不能忽视叙事和言语的重要性,只有结合二者,才能在今后的电影浪潮中站稳脚跟。

参考文献:

- [1] 周宪.论奇观电影与视觉文化[J].文艺研究,2005(3):18-26.
- [2] 周宪.视觉文化的消费社会学解析[J].社会学研究,2004(5):58-66.

作者简介:林晨洋(1996—),男,福建泉州人,研究生,研究方向:数字影像。